PlayStation®

4012927020067/C

PlayStation

METAL GEAR SOLID

7020067/C

SLES-01506

PAL

METAL GEAR SOLID

2 DISCS

PlayStation

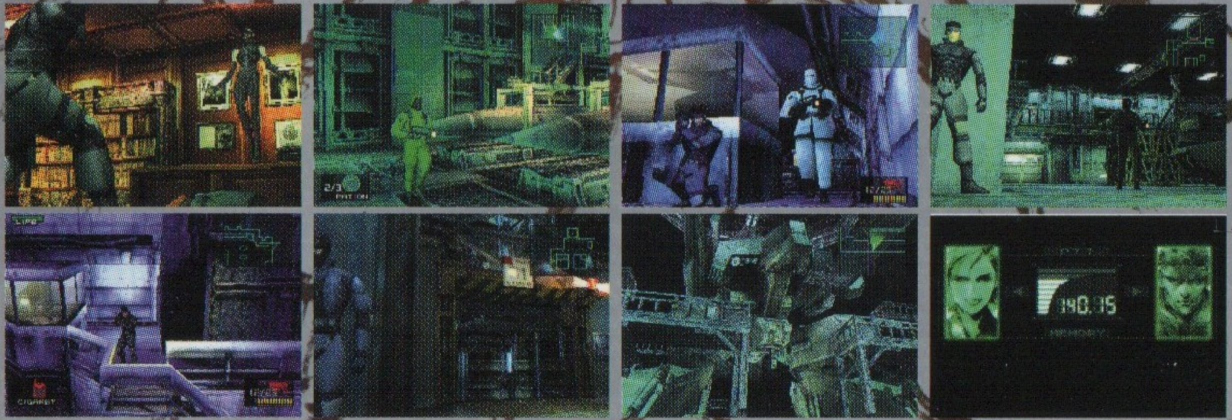
METAL GEAR SOLID

7020067/C

SLES-01506

KONAMI®

INFILTREZ UN COMPLEXE MILITAIRE TERRORISTE POUR FAIRE ECHOUER UNE CONSPIRATION NUCLEAIRE. CONCENTREZ VOUS, ALERTEZ VOS SENS, RESTEZ EN VIE... **METALGEAR SOLID: ESPIONNAGE, STRATEGIE ET ACTION.**



Made in Austria

1 Player | Memory Card 1–4 blocks | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | 2 DISCS

S.E.L.L. SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS
Recommandé à partir de 16 ans

This software is only compatible with hardware displaying " " and PAL

PlayStation

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

© 1999 Konami Co. Ltd. All Rights Reserved.

FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Konami Co. Ltd. Developed by Konami Computer Entertainment Japan.

COMPACT disc

For Ages ~ Pour Ages ~ Para Años ~ Für Jahre ~ Per Anni

3-10 ✗ | 11-14 ✗ | 15-17 ✓ | 18+ ✓

EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION LTD — ELSPA

COPYRIGHT © 1994, EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION. ALL RIGHTS RESERVED

ATTENTION

Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice jointe

4 012927 020067

PAL

METAL GEAR SOLID

2 DISCS

METAL GEAR
PlayStation
PAL
01

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
PlayStation
PAL
DISC 2 OF 2
COMPACT
disc
KONAMI
0.2

SLED-00735
0118983
silent hill
PlayStation
PAL
COMPACT disc
KONAMI
Made in Austria
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Konami Co. Ltd. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Konami Co. Ltd. Developed by Konami Computer Entertainment Tokyo.
• EJEMPLAR DE DEMOSTRACIÓN - PROHIBIDA LA VENTA • KUN TIL DEMONSTRATION - IKKE TIL VIDERESALG •
• ENBART DEMO - FÅR EJ SÄLJAS VIDARE • APENAS PARA DEMONSTRAÇÃO - NÃO É PARA REVENDA •
• DEMOVERSION - NICHT ZUM VERKAUF • DÉMO UNIQUEMENT - REVENTE INTERDITE •
• NÄYTE - EI JÄLLEENMYYNTIIN • ALLEEN DEMO - NIET VOOR VERKOOP •
• ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΕΠΙΔΕΙΞΗ ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ Η ΜΕΤΑΠΩΛΗΣΗ •
• VERSIONE DIMOSTRATIVA - VIETATA LA VENDITA •
• DEMO ONLY - NOT FOR RESALE •

PlayStation

PAL

KONAMI®

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

PlayStation®

Précautions

•Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

© 1999 KONAMI. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par KONAMI Co Ltd. Développé par KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN.

1 Player | Memory Card 1–4 blocks | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | 2 DISCS

SLES-01506

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

QU'EST-CE-QUE "MG" METALGEAR ?

La version originale de MetalGear a été commercialisée pour la première fois en 1987. Ce jeu est né de l'idée que le combat seul n'était pas un élément suffisant à la création d'un jeu. Progressor tout en se cachant des ennemis était un concept nettement plus intéressant et novateur. Ainsi MetalGear a été le premier jeu à introduire et à privilégier la notion de dissimulation plutôt que celle du tir à outrance. Cette approche inédite du jeu d'action a suscité un formidable engougement tant chez les joueurs que chezles professionnels du jeu-vidéo à une époque où la sagesse conventionnelle suggérait poutant, la création de jeux axés exclusivement sur le tir. Mais MetalGear s'est aussi distingué par la complexité et la profondeur de son intrigue où se mêlaient le suspense, les drames humains et beaucoup de rebondissements. Fort du succès du premier opus un deuxième épisode, pareillement plébiscité, a été mis en vente. Série culte, chef d'œuvre en avance sur son temps, Hideo Kojima a néanmoins attendu l'avènement de la Playstation et sa formidable puissance pour créer un nouveau Metal Gear totalement en 3D. Konami est fier de présenter sa nouvelle vision de jeu-vidéo: **MetalGear Solid.**

TABLE DES MATIERES

0.2 HISTORIQUE
0.5 OBJECTIFS
0.7 DEBUT DU JEU
0.8 DETAILS DU DISQUE
0.9 COMMANDES
1.3 AFFICHAGE DE L'ECRAN
1.4 RADAR
1.5 MODES DE LA CAMERA
1.7 INTELLIGENCE ENNEMIE
1.9 PARTIE TERMINEE
2.0 SAUVEGARDER ET CHARGER
2.1 CODEC ET SAUVEGARDER
2.3 COMMENT S'EQUIPER D' OBJETS
2.4 OBJETS
2.5 ARMES
2.7 INSTRUCTIONS ET OPTIONS
2.8 MODE D'ENTRAINEMENT VR
2.9 MANUEL D'INFILTRATION
3.3 TECHNIQUES AVANCEES
3.5 PERSONNAGES
4.3 GLOSSAIRE
4.5 DISTRIBUTION ET CREDITS

OUTER HEAVEN (PARADIS INTERSIDERAL)

La Révolte d' Outer Heaven (Paradis Intersidéral) - 1995. Une nation armée petite mais puissante appelée "Outer Heaven" se manifeste soudainement en Afrique du Sud. NATO apprend rapidement qu'ils sont en train de travailler sur la conception d'un tank de combat mobile avec équipement nucléaire, dont le nom est "MetalGear", et qu'ils emploient l'un de leurs meilleurs agents Grey Fox à l'investigation. Cependant, quand Grey Fox est pris en otage, les choses commencent à se compliquer, et NATO est forcé d'envoyer le tout nouveau membre de FOXHOUND, agent qui n'a pas encore fait ses preuves appelé Solid Snake. L'opération de Snake est couronnée de succès. Il porte secours à Grey Fox, et force Outer Heaven à se rendre, mais tandis qu'il est en train de préparer son escapade, un homme lui bloque le chemin. C'est le commandant de Fox Hound lui-même, le Big Boss!

Il a organisé sur Outer Heaven une opération militaire à grande échelle qu'il maîtrise grâce à son poing en fer. Le Big Boss a comploté intentionnellement pour que NATO envoie son agent le moins expérimenté Solid Snake. Il en a fait ainsi en envoyant de fausses informations à l'Ouest, mais il a très mal calculé.Solid Snake a soigneusement dénoué tous ses plans, ce qui le mène à l'épreuve de force finale avec son némésis: Big Boss. Après un combat violent au cours duquel Big Boss est vaincu, Snake se retrouve vainqueur tandis qu'Outer Heaven brûle autour de lui.

De "MetalGear"

1999 Emeute de Zanzibar - En 1999, le Dr Kio Marv., inventeur du microbe d'épuration du pétrole OILIX, est retenu en otage par Zanzibar, une nation d'Asie Centrale fortement armée et dirigée par un groupe de minorité ethnique. Zanzibar avait prévu de gagner l'hégémonie politique et militaire sur un monde souffrant à cause du poids cruel d'une crise d'énergie mondiale. Roy Campbell, commandant de FOXHOUND a fait appel à Solid Snake, qui s'est maintenant retiré, pour retourner à la rude tâche de s'infiltrer dans Zanzibar et récupérer le Professeur Marv.

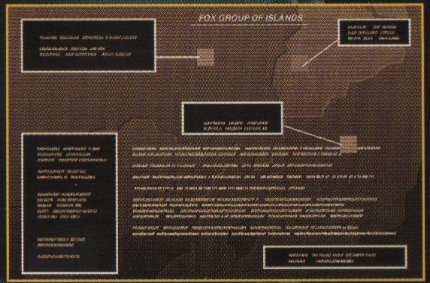
Solid Snake a réussi à passer l'impressionnant mur de métal de Zanzibar et à pénétrer à l'intérieur de sa base secrète. Et là-bas, il a une fois de plus détruit MetalGear, qui avait été reconstruit après avoir été transporté d'Outer Heaven, et après la défaite de Grey Fox, membre officiel de FOXHOUND et maintenant leader du corps de mercenaires de Zanzibar. Son opération de rétablir le processus de fabrication de OILIX a également été couronnée de succès. Il s'est finalement retrouvé face à face avec l'homme qui tenait tous les rennes de Zanzibar, Big Boss!

Il a survécu à la bataille de Outer Heaven et créé Zanzibar afin de créer un monde où règnent le conflit et la guerre, un monde dans lequel des soldats tels que lui auront toujours leur place. Après avoir vaincu Big Boss pour la seconde et dernière fois, Snake a abandonné la guerre et s'est retiré dans l'immensité de l'Alaska.

De "MetalGear2: Solid Snake"

ET C'ETAIT DONC AU DEBUT DU 21EME SIECLE...

Les installations de destruction des armes nucléaires de Shadow Moses Island dans l'Archipel d'Alaska Fox sont attaquées et capturées par Next Generation Special Forces (Forces Spéciales de la Nouvelle Génération) dirigées par les membres de FOXHOUND. Les terroristes ont mis la main sur des centaines d'ogives nucléaires et ont demandé au gouvernement de rendre les restes de Big Boss.Ils les ont prévenus que si leur demande n'est pas exécutée dans les 24 heures, ils lanceront une arme nucléaire. Solid Snake est une fois de plus rappelé à la tâche dans une mission top secret pour s'occuper de la plus grosse menace terroriste que le monde ait jamais reçue. Sa mission est tout d'abord de s'infiltrer dans le site de destruction des armes nucléaires sans aucune aide, et de secourir les deux otages, DARPA chef Donald Anderson et le Président d'ArmsTech, Kenneth Baker, puis d'éliminer les terroristes et d'empêcher un lancement nucléaire. La limite de temps est de 24 heures. Une fois de plus Snake s'en va à la bataille... seul.



[INFILTRATION]

"INFILTREZ-VOUS SANS ÊTRE REPÉRÉ PAR L'ENNEMI" Vous êtes Solid Snake et vous devez vous infiltrer en solitaire dans l' installation de destruction des armes nucléaires, qui est occupée par un groupe de terroristes. Si les ennemis détectent Snake, ils appellent des renforts et le poursuivent. Vous ne pouvez gagner dans un combat armé contre un nombre important d'assaillants, alors essayez d'éviter des batailles pas nécessaires quand vous le pouvez.

[OBJECTIFS DE LA MISSION]

[DARPA]

SNAKE A DEUX MISSIONS DISTNCTES:-

1. S'infiltrer dans le site de destruction nucléaire. Estimer les capacités de lancement nucléaire des terroristes et empêcher un lancement à tout prix.

2. Secourez le chez DARPA et le Président d'ArmsTech. Les deux sont retenus en otages.

DARPA – quand le jeu commence, votre but premier est de secourir le chef DARPA.

DEBUT DU JEU

1.Insérez le disque 1 "MetalGear Solid" dans votre PlayStation et allumez la console.

2. Après l'apparition du logo Konami, le titre de démonstration commence. Appuyez sur la touche ○ ou la touche Start pour faire apparaître l'Ecran Titre.

3. Appuyez sur la Touche Start durant l'Ecran Titre et le menu du jeu apparaîtra. Appuyez sur haut ou bas sur les touches directionnelles pour mettre vos choix en surbrillance et appuyez sur la Touche ○ pour sélectionner chaque option du menu.

4. Si vous jouez pour la première fois, sélectionnez "Nouveau Jeu".

[NOUVEAU JEU] Sélectionnez ceci afin de faire apparaître l'Ecran du choix du niveau de difficulté. Après avoir sélectionné la difficulté, le jeu commence au début.

[CHARGER LE JEU] Sélectionnez ceci afin de faire apparaître l'Ecran de gestion de la carte mémoire. Après avoir sélectionné les données, le jeu commence à partir du point où vous l'avez sauvegardé. (Voir p.2.0 "Sauvegarder et Charger ").

[OPTION] Sélectionnez ceci afin de changer les différentes configurations. (Voir p.2.7 "Instructions et Options").

[BRIEFING] [INSTRUCTIONS]: Sélectionnez ceci pour lire les Instructions. (Voir p.2..7 "Instructions et Options")

[SPECIAL] Sélectionnez ceci pour obtenir des informations sur votre opération précédente ainsi que pour d'autres informations.

[ENTRAINEMENT VR] Sélectionnez ceci pour faire un Entraînement VR. (Voir p.2.8 " Mode d'Entraînement VR et Spécial).

* Note: Il est conseillé de ne pas insérer ou retirer d'unités périphériques ou de cartes Mémoire une fois que la console est allumée.

CHANGEMENT DU DISQUE

CE JEU UTILISE DEUX DISQUES.

Quand l'ECRAN DE CHANGEMENT DU DISQUE s'affiche, changez les disques suivants les instructions sur l'écran. Si vous avez les données sauvegardées du DISQUE 2, vous ne pouvez commencer le jeu qu'à partir du DISQUE 2. .

[AU SUJET DE L'ICONE DU DISQUE]

Si les conditions ne conviennent pas au fonctionnement du PlayStation ou s'il a été utilisé pendant un long moment, il est possible que le disque ne soit pas lu correctement. Si le disque continue à ne pas fonctionner correctement pendant très longtemps, l'Icône du DISQUE peut apparaître sur l'écran. Quand c'est le cas, nous vous recommandons d'interrompre le jeu et d'éteindre temporairement la console.

MANETTE ANALOGIQUE (DUAL SHOCK)

Touche L1 Changement rapide de l'objet (Voir p3.3 "Techniques Avancées")
Touche L2 Charger les objets (Voir p2.3 "Comment charger les objets")

Touche Directionnelle
Normal: Exécuter
Mode de Visualisation de la Première Personne: Changer les angles de vue (Voir p.1.6 "Modes de la Caméra")

Touche R1 Changement d'arme rapide (Voir p3.3"Techniques Avancées)
Touche R2 Charger l'arme (Voir p2.3 "Comment Charger des Objets)

Touche Select
Aller au Mode Codec
(Voir p.2.1 "Codec et Sauvegarde)

Interrupteur mode analogique
Quand il est sur on (Affichage LED: ROUGE)
Le joystick gauche peut être utilisé.
*Vibre sur ON ou OFF.
(Voir p2.7 "Instructions et Options)

Joystick Gauche
(Peut être utilisée quand l'interrupteur de Mode Analogique est en position ON)
Normal: Exécuter
Mode de Visualisation de la Première Personne: Changer les angles de vue(Voir p1.6 "Modes de la Caméra")

Joystick Droite Non Utilisé
Touche START Pause

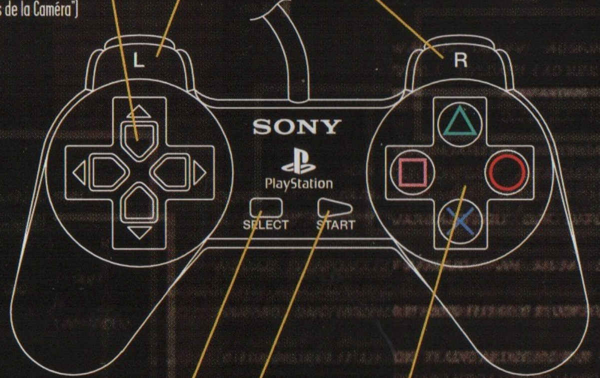
Touche △: Touche de visualisation de la première personne.
Entrer en Mode de Visualisation de la Première personne (Voir p1.6"Modes de la Caméra").
Touche □:Touche des Armes
Quand une arme est chargée: Utiliser l'arme
A mains nues: Jeter ou Etrangler (Voir p3.3 "Techniques Avancées).
Touche ✕:Touche pour Ramper (Touche d'Annulation)
En étant debout: S'Accroupir
*Appuyer sur la Touche Directionnelle en étant accroupi pour ramper.
En étant accroupi ou en rampant: Debout (Voir p1.5 "Modes de la Caméra").
Touche ○: Touche d'Action (Touche SELECT)
Normal: Coup de Poing (Consécutivement pour coup de pied).
En ayant le dos contre un mur: Frapper au mur

MANETTE

Touche L1 Changement rapide de l'objet (Voir p3.3 "Techniques Avancées")
Touche L2 Charger les objets (Voir p2.3 "Comment charger les objets")

Touche Directionnelle
Normal: Exécuter
Mode de Visualisation de la Première Personne: Changer les angles de vue (Voir p.1.6 "Modes de la Caméra")

Touche R1 Changement d'arme rapide (Voir p3.3"Techniques Avancées)
Touche R2 Charger l'arme (Voir p2.3 "Comment Charger des Objets)



Touche Select
Aller au Mode Codec
(Voir p.2.1 "Codec et Sauvegarde)

Touche START Pause

Changer les configurations des touches avec "CONFIG TOUCHES" dans le Menu "OPTION". (Voir p.2.7 "Instructions et Options").

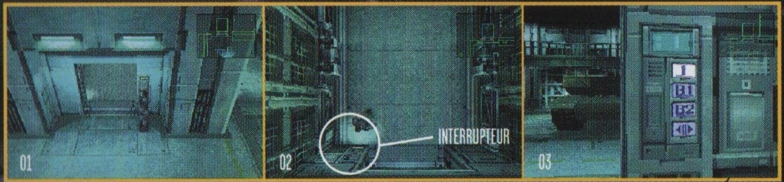
Touche △: Touche de visualisation de la première personne.
Entrer en Mode de Visualisation de la Première personne (Voir p1.6"Modes de la Caméra").
Touche □:Touche des Armes
Quand une arme est chargée: Utiliser l'arme
A mains nues: Jeter ou Etrangler (Voir p3.3 "Techniques Avancées).
Touche ✕:Touche pour Ramper (Touche d'Annulation)
En étant debout: S'Accroupir
*Appuyer sur la Touche Directionnelle en étant accroupi pour ramper.
En étant accroupi ou en rampant: Debout (Voir p1.5 "Modes de la Caméra").
Touche ○: Touche d'Action (Touche SELECT)
Normal: Coup de Poing (Consécutivement pour coup de pied).
En ayant le dos contre un mur: Frapper au mur

SE COLLER AUX MURS

Vous pouvez coller votre dos aux murs et autres objets en appuyant et maintenant la Touche Directionnelle dans la direction du mur ou de l'autre objet.

PANNEAU DE CONFIGURATION DE L'ASCENSEUR DU CARGO

Appuyez sur la Touche d'Action en étant en position debout devant le panneau de configuration pour le déplacer.

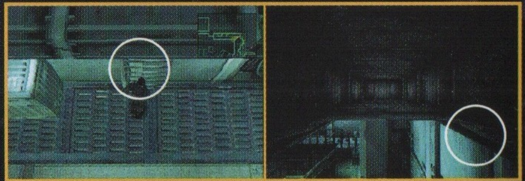


COMMANDES DE L'ASCENSEUR

01 Pour appeler l'ascenseur, appuyez sur la touche action tout en faisant face au panneau de commande à côté de l'ascenseur. Il est possible que l'ascenseur mette un peu de temps à arriver.

02 En vous tenant face au panneau de commande de l'asenseur vous verrez les différents étages accessibles.

03 Sélectionnez l'étage où vous souhaitez vous rendre en appuyant sur les touches haut et bas de la croix directionnelle.



MONTER ET DESCENDRE DES ECHELLES

Appuyez sur la Touche d'Action en face ou en haut d'une échelle pour y monter ou en descendre.

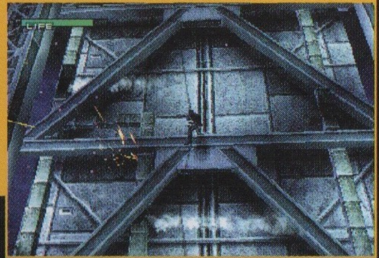
ENTRER ET SORTIR DE CONDUITES D'AIR EN UTILISANT UNE BOITE EN CARTON

Rampez pour entrer ou sortir de conduites d'air. Après avoir appuyé sur la Touche pour Ramper, utilisez la Touche Directionnelle pour vous mettre en position pour ramper. Quand vous êtes dans une conduite d'air, vous êtes en Mode Intrusion. (Voir p1.6 "Modes de la Caméra").

BOITE EN CARTON

Bien que vous puissiez vous déplacer normalement à l'intérieur d'une boîte en carton, votre vision est réduite au Mode de Visualisation de la Première Personne, comme si vous regardiez par un trou dans une boîte en carton. Tant que les ennemis ne vous voient pas vous déplacer, ils peuvent penser que vous n'êtes qu'une boîte en carton et vous oublier.

EPREUVES SPECIALES



EPREUVE DE LA TORTURE

Touche ◯ : Appuyez à répétition pour vous maintenir en vie.
Touche SELECT: Soumettez-vous à la torture.

Jusqu'à ce que la jauge de temps s'écoule, vous continuerez à recevoir des chocs électriques, ce qui réduit votre Jauge de Vie, appuyez donc sur la Touche ◯ pour vous maintenir en vie. Quand votre Jauge de Vie est à cours, la partie est terminée. Cependant, si vous vous "soumettez", vous pouvez éviter la Fin de Partie.

*Faites attention car cette étape du jeu ne présente pas de mode continue.

DEPLACEMENT ASCENSIONNEL

Touche ✕ : Pour Sauter du Mur.
Appuyez vers le bas sur les Touches Directionnelles quand vous êtes en l'air pour descendre. Appuyez sur la droite ou la gauche sur les Touches Directionnelles tout en sautant pour sauter dans une direction ou l'autre.

Touche ◯ : En appuyant sur cette touche, les pieds de Snake restent sur le mur. Appuyez sur le Touche Directionnelle quand vos pieds sont contre le mur pour vous déplacer lentement dans cette direction.

En déplacement ascensionnel, vous pouvez subir les dégâts d'un coup de feu venant de derrière ou de la vapeur provenant du mur. Essayez d'éviter adroitement les dégâts lors de votre rappel en descente.

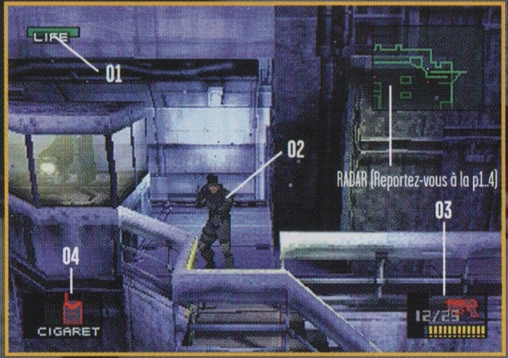
01 JAUGE DE VIE

Le temps de vie restant de Solid Snake n'est généralement pas affiché. Il s'affiche cependant quand Snake subit des dommages. La partie est terminée quand la jauge de vie atteint zéro.

*Quand un ennemi Boss est vaincu, votre vie augmente jusqu'à sa capacité maximum selon le niveau de difficulté que vous avez choisi.

02 SOLID SNAKE

Le personnage que le joueur contrôle.



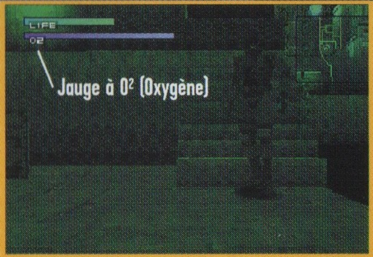
OBJETS

03 ARMES

Affiche l'arme que vous êtes en train d'utiliser. Quand rien n'est chargé, rien n'est affiché.

04 OBJET

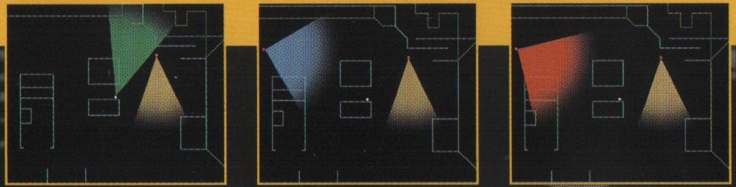
Affiche l'objet que vou êtes en train d'utiliser. Quand rien c'est chargé, rien n'est affiché.



JAUGE A O² [OXYGENE]

Ceci présente l'oxygène restant au joueur, et est affiché dans des zones qui sont remplies d'eau ou de gaz. Une fois que la Jauge à O² atteint zéro, la Jauge de Vie commence à baisser. Si vous vous équipez d'un masque à gaz dans des zones remplies de gaz, votre Jauge à O² baisse plus lentement.

RADAR

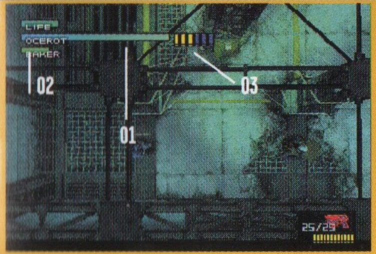


EN MODE INFILTRATION • **Point au Centre** Solid Snake • **Cône Vert** Champ de Vision de Solid Snake en Mode de Visualisation de la Première Personne • **Points Rouges** Soldats Ennemis • **Cône Bleu** Champ de Vision normal des soldats ennemis • **Cône Rouge** Champ de Vision des soldas ennemis en "Mode Bruit" ou "Mode Empreinte" • **Cône Jaune** Champ de Vision des caméras de sécurité. **Le radar ne peut être utilisé dans des zones à grande résonance harmonique (Espaces étroits).**

EN MODE ALERTE Quand un ennemi vous découvre, le jeu entre en Mode Alerte, et votre radar n'est plus utilisable. Une fois que vous quittez le champ de vision de l'ennemi, le décompte commence. Quand il atteint zéro, le jeu entre en Mode Evasion.

MODE EVASION Dans ce mode, les soldats ennemis sont à la recherche de Snake. Si vous êtes découvert à nouveau, le jeu entre à nouveau en Mode Alerte. Si le décompte atteint zéro, le jeu retourne au Mode Infiltration. Le radar est inutilisable en Mode Evasion.

BROUILLAGE ELECTRONIQUE Ceci quand le radar est inutilisable en raison de brouillage électronique. Pendant ce temps, les armes et autres objets, qui fonctionnent avec des composants électroniques, tels que les caméras de sécurité et les missiles à télé-commande ne peuvent fonctionner correctement.



01 JAUGE DE VIE DES ENNEMIS BOSS

Montre la vie restante des ennemis Boss.

02 JAUGE DE VIE DES OTAGES

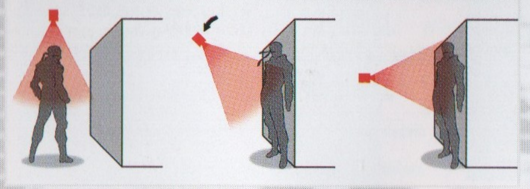
Affiché quand il y a un otage. Si la jauge atteint zéro, le jeu est terminé.

03 JAUGE DE BALLES (Uniquement VS. Revolver Ocelot)

Affiche le nombre restant de balles de Revolver Ocelot. Quand la jauge atteint zéro, Revolver Ocelot s'arrête et recharge son pistolet.

Dans **Metal Gear Solid,** une variété de modes de la caméra sont utilisés afin de créer une sensation de participation à la mission d'infiltration bourrée de tension et d'excitation. Familiarisez-vous avec chaque mode unique de la caméra et utilisez les à votre avantage.

Utilisez **le mode vue du coin** pour espionner votre entourage tout en restant caché...

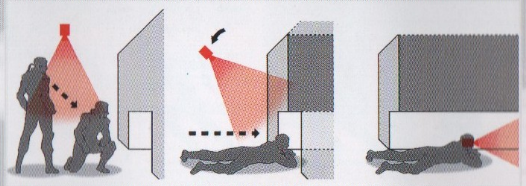


Collez vous à certains murs ou autres objets en appuyant et maintenant la Touche Directionnelle et la position de la caméra se modifie pour vous donner une vue stratégique de votre zone.

Utilisez **le Mode de Visualisation de la Première Personne** pour examiner votre proche entourage de près...

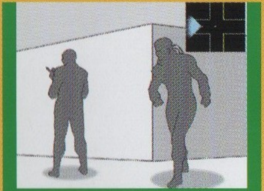
Quand vous appuyez sur la Touche de Visualisation de la Première Personne, la caméra passe à la vision du joueur. Si vous appuyez sur les Touches Directionnelles tout en maintenant la Touche de Visualisation de la Première Personne, vous pouvez changer la direction du regard de Snake. En faisant ainsi, vous pouvez voir votre champ de vision représenté par un cône vert sur votre radar. (Voir p.3.4"Techniques Avancées").

Le Mode Intrusion fonctionne quand vous rampez dans des zones étroites...



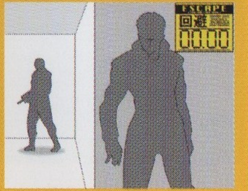
Quand vous rampez dans des zones serrées, étroites, la caméra passe au point de vue du joueur. Avancez en appuyant vers le haut sur la Touche Directionnelle et appuyez vers le bas pour aller en arrière. Vous pouvez également aller vers la droite ou la gauche en appuyant sur une direction ou l'autre. Vous pouvez également passer au Mode de Visualisation de la Première Personne quand vous êtes en Mode Intrusion.

MODE INFILTRATION



Le Mode Infiltration est le mode standard où les soldats ennemis ou les caméras de sécurité n'ont pas découvert Snake. En mode infiltration , les patrouilles ennemies suivent généralement un certain trajet.

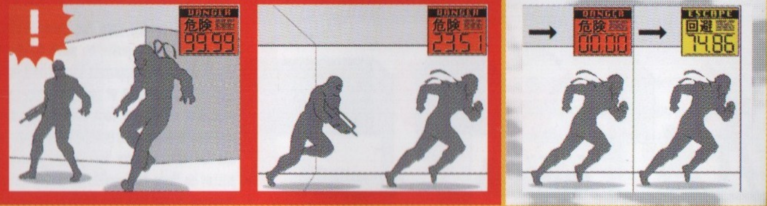
MODE EVASION



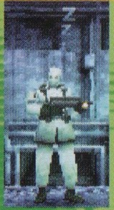
En Mode Evasion, les patrouilles ennemies ne suivent pas le même trajet et sont activement à la recherche de Snake

MODE ALERTE

Le jeu entre en Mode Alerte quand des soldats ennemis ou des caméras de sécurité découvrent Snake.



MOUVEMENTS DES SOLDATS ENNEMIS EN MODE INFILTRATION



SOLDAT ENDORMI

Les soldats chargés de garder la conduite d'air du premier étage s'endorment parfois. Le soldat étant placé près d'une caméra de sécurité, vous ne pouvez pas trop vous approcher. Rester à une distance confortable, puis faites un bruit pour le réveiller et piégez le à votre façon.

Vous pouvez également simplement vous glisser derrière lui, l'attraper par le cou, le traîner dans l'ombre, puis finir le job. Voir Techniques Avancées à la p.3.3.

Si vous êtes découvert, les gardes ne s'endorment plus.

MODE BRUIT

Quand les soldats ennemis entendent un bruit en Mode Infiltration, ils quittent leur trajet de patrouille, et recherchent dans la direction du bruit. C'est le "Mode Bruit" et le champ de vision des ennemis est affiché sur le radar en cône rouge.

Si les soldats ennemis fouillent la zone où le bruit à été émis et ne trouvent rien d'inhabituel, ils retournent à leur trajet normal de patrouille. Il est également possible de faire du bruit intentionnellement pour attirer les soldats dans une direction donnée.

Dans ce mode, quand vous tuez des ennemis, il est possible qu'ils laissent tomber un objet. Voir p 3.3 "Techniques Avancées".

MOUVEMENTS DES SOLDATS ENNEMIS EN MODE ALERTE

En Mode Alerte, les soldats font appel à des renforts et attaquent Snake. Si les soldats le perdent de vue, le jeu entre en Mode Evasion.

Dans ce mode, les ennemis sont déjà au courant de la présence de Snake, donc si un bruit est émis le jeu n'entre pas en Mode Bruit.

MOUVEMENTS DES SOLDATS ENNEMIS EN MODE EVASION

Si les soldats ennemis retrouvent la trace de Snake en Mode Evasion, le jeu retourne au Mode Alerte. D'autre part, si le joueur se débrouille pour rester caché de l'ennemi jusqu'à ce que le compteur atteigne zéro, le jeu entre à nouveau en Mode Infiltration, et les ennemis retournent rapidement à leur trajet de patrouille.

En Mode Evasion, tout comme en Mode Infiltration, il est possible d'utiliser le "Mode Bruit" pour attirer vos ennemis dans une direction donnée.

PARTIE TERMINEE

PARTIE TERMINEE

Quand la jauge de vie d'un joueur ou d'un ennmi atteint zéro, la partie est terminée. A certaines étapes, il existe également des pièges qui provoquent la fin du jeu s'ils sont déclenchés. Après l'apparition de l'écran "PARTIE TERMINEE", attendez quelque seconde et l'écran de continuation s'affiche automatiquement.

CONTINUATION

Redémarre le jeu au point où il avait été arrêté juste avant la sauvegarde automatique. Le nombre de continuations n'est pas limité.

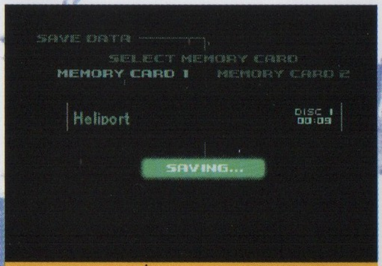
QUITTER

Retourne à l'Ecran Titre.

[POINTS DE CONTINUATION]

Les Points de Continuation arrivent à des moments tels que après un déplacement vers une nouvelle zone, ou avant le combat contre un ennemi boss.

SAUVEGARDER ET CHARGER

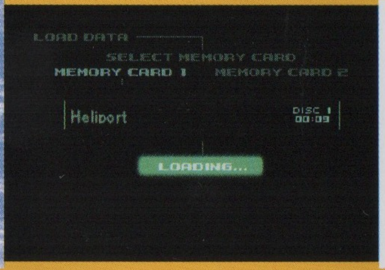


SAUVEGARDER

La sauvegarde d'une partie de "MetalGear Solid" correspond à la sauvegarde de la partie du joueur au Point de Continuation le plus proche.

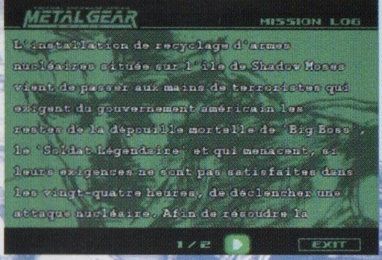
Sauvegardez le jeu en contactant Mei ling.

(Voir p.22 "Codec et Sauvegarde")



CHARGER LE JEU

CHARGER - Sélectionnez "CHARGER LE JEU" sur l'Ecran Titre et l'Ecran de Sélection des Données apparaît. Quand les données sont chargées, le jeu redémarre au Point de Continuation sauvegardé.

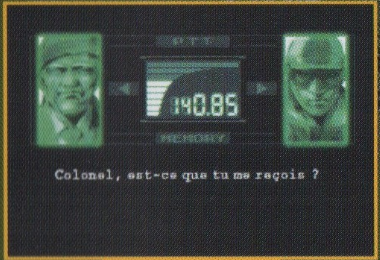


[JOURNAL DE LA MISSION]

Ceci fournit au joueur un petit résumé expliquant le but et les actions du joueur jusqu'à ce point. Quand vous chargez un jeu, vous pouvez choisir de lire le journal de la mission ou pas.

MODE CODEC

Appuyez sur la Touche SELECT pour entrer en Mode Codec.
En utilisant le Codec, Snake peut obtenir une aide de diverses personnes. Pendant le jeu, ils peuvent fournir à Snake des informations et réponses pour différentes énigmes et différents problèmes.



[AU SUJET DES APPELS]

Quand Snake reçoit un appel d'un autre personnage sur le Codec, le Signe d'Appel
s'affiche. Appuyez sur la Touche SELECT pour entrer en Mode Codec et la communication commencera. Les appels fournissent des informations particulièrement
importantes, assurez-vous donc de toujours y répondre.

[COMMENT UTILISER LE CODEC]

▼PROCEDURE DE TRANSMISSION

1.SELECTIONNER UNE FREQUENCE

Appuyez sur la touche directionnelle à droite ou à gauche pour régler la fréquence.

2. COMMENCER LA TRANSMISSION

Appuyez sur la Touche Directionnelle vers le haut ou appuyez sur la Touche O pour commencer la transmission. Si vous n'avez pas sélectionné la fréquence correcte, le message "PAS DE REPONSE" s'affiche. Il est également possible qu'il n'y ait pas de réponse même si la fréquence correcte a été sélectionnée, il n'y aura peut-être pas de réponse selon la situation de la personne que vous avez appelée.

UTILISER LA FONCTION MEMOIRE

Appuyez sur la Touche Directionnelle vers le bas pour ouvrir la Fenêtre Mémoire (liste des gens avec lesquels vous avez communiqué). Choisissez la personne que vous souhaitez appeler avec la Touche Directionnelle. Appuyez sur la Touche ○ pour commencer la transmission à cette personne ou appuyez sur la Touche ✕ pour annuler et fermer la Fenêtre Mémoire.

3.QUITTER LE MODE CODEC

Appuyez sur la Touche SELECT quand vous n'êtes pas en transmission pour quitter le Mode Codec.

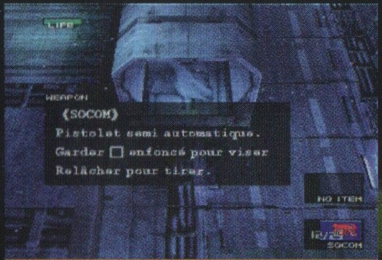
AU SUJET DE LA SAUVEGARDE

Appelez Mei Ling pour sauvegarder votre jeu. Après l'affichage de la Fenêtre de Carte Mémoire, choisissez la carte mémoire et le bloc sur lesquels vous souhaitez sauvegarder.

(Un seul bloc de carte mémoire est nécessaire pour sauvegarder.)
La sauvegarde d'un jeu de "MetalGear Solid" correspond à la sauvegarde du jeu du joueur au point de continuation le plus proche (après être entré dans une nouvelle zone ou avant de combattre un ennemi boss).

▼LISTE DE FREQUENCE

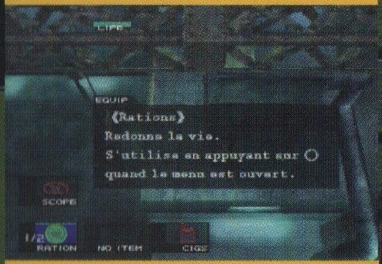
NOM DE L'OPERATEUR	FREQUENCE	INFORMATION DE FOND
ROY CAMPBELL	140.85	En tant que commandant de l'opération, il fournit à Snake de précieux conseils et des indications sur les commandes et comment avancer dans le jeu.
NAOMI HUNTER	140.85	En tant que chef de l'équipe médicale des FOXHOUND, elle peut donner des détails sur FOXHOUND ainsi que des informations sur les ennemis boss.
MEI LING	140.96	Elle est chargée des communications dans cette opération et est experte en technologie de l'image. Elle est responsable de la sauvegarde des données de la mission.
NATASHA ROMANENKO	141.52	Analyste militaire, Natasha fournit des informations sur les armes et la technologie nucléaire ainsi que des tuyaux sur la façon d'utiliser vos armes et objets. Elle adore fumer.
MASTER MILLER	141.80	Instructeur officiel de survie, il donne des conseils psychologiques ainsi que des tuyaux sur les différentes techniques spéciales. Il détient également un paquet d'informations sur l'Alaska.



S'EQUIPER D'ARMES

Appuyez sur la Touche R2 et maintenez pour afficher la Fenêtre des Armes. Sélectionnez l'arme dont vous souhaitez vous équiper avec la Touche Directionnelle et relâchez la Touche R2 pour vous en équiper. Quand vous ne voulez pas porter d'arme, sélectionnez "PAS D'OBJET". Les nombres situés sous l'icône d'arme montrent les munitions restantes/munitions maximum.

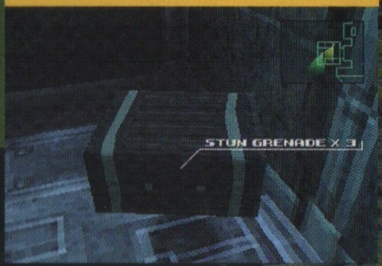
La quantité maximale de munitions que vous pouvez transporter augmente quand vous battez un ennemi boss.



S'EQUIPER D'OBJETS

Appuyez sur la Touche L2 et maintenez pour afficher la Fenêtre des Objets. Sélectionnez l'objet dont vous souhaitez vous équiper avec la Touche Directionnelle et relâchez la Touche L2 pour vous en équiper. Quand vous ne voulez pas porter d'objet, sélectionnez "PAS D'OBJET". Les nombres situés sous l'icône d'objet montrent les objets restants/objets maximum.

La quantité maximale d'objets que vous pouvez transporter augmente quand vous battez un ennemi boss.



OBTENIR DES OBJETS

Les objets peuvent être acquis en récupérant des boîtes d'objets. Vous pouvez utiliser le Mode de Visualisation de la Première Personne pour vérifier ce qui se trouve à l'intérieur d'une boîte d'objets avant de la récupérer. Vous ne pouvez pas porter plus d'objets que votre limite. Quand vous avez atteint votre limite, le message "PLEIN" s'affiche et la boîte d'objets reste à sa place.

Si une boîte d'objets contient des munitions pour une arme que vous n'avez pas encore acquise, le message "OBTENEZ D'ABORD L'ARME" s'affiche.

LISTE DES OBJETS PRINCIPAUX

Certains objets risquent d'être inutilisables selon la zone et les circonstances. Dans ces cas-là, l'une des icônes figurant sur la droite sera affichée dans la Fenêtre des Objets.

SCOPE [JUMELLES]

Jumelles grossissantes. Touche ○ pour une vue à distance, Touche ✕ pour un gros plan.

CIGS [CIGARETTES]

La marque préférée de Solid Snake.Fumer est dangereux pour la santé.

RATION [MILITARY RATIONS]

Repas prêts-à-manger. Appuyez sur la Touche ○ quand le Menu des Objets est ouvert pour augmenter votre VIE d'une certaine quantité. Si votre Jauge de vie atteint zéro quand vous êtes équipé de rations, elles sont utilisées automatiquement.

THERM. G [LUNETTES THERMIQUES]

Equipement pour vision de nuit. Utilise de l'imagerie thermique pour permettre à l'utilisateur de voir dans l'obscurité.

C. BOX A [BOITE EN CARTON A]

"A l'Héliport" est écrit dessus. Equipez-vous-en pour que Snake puisse se cacher dans la boîte en carton. Cela pourrait- il tromper les soldats ennemis?

CARD LV1 [CARTE D'IDENTITE]

Equipez-vous de cette carte pour ouvrir toutes les portes de sécurité au niveau 1 et en dessous. Utilisez le Mode de Visualisation de la Première Personne pour vérifier les niveaux de sécurité des portes.

LISTE DES ARMES

Pendant le jeu, le joueur peut trouver la liste de tous les jeux ci-dessous. Familiarisez-vous avec les caractéristiques de toutes les armes, et servez-vous-en sagement. Contactez Natasha pour apprendre des détails sur chaque arme. (Voir p.2.1 "Codec et Sauvegarde).

SOCOM [PISTOLET SOCOM]

Pistolet semi-automatique. Appuyez sur la Touche d'Arme pour viser, relâchez pour tirer. Vous pouvez également vous en équiper avec un suppresseur pour assourdir le tir.

FA-MAS [FUSIL FA-MAS]

Fusil d'assaut. Tirez en appuyant sur la Touche d'Arme. Appuyez et maintenez pour faire feu en automatique

PSG1 [PISTOLET PSG1]

Pistolet pour tireur isolé. Quand vous en êtes équipé, le jeu entre en Mode Compétence. Appuyez sur les Touches Directionnelles pour déplacer les angles de vision puis sur la Touche d'Arme pour faire feu.

GRENADE [GRENADE A MAIN]

Grenade à fragmentation. Appuyez sur la Touche d'Arme pour retirer la boucle de sécurité et relâchez pour lancer. Explose cinq secondes après que la boucle ait été tirée.

G.CHAFF [GRENADE CHAFF]

Grenade à verrou électronique. Appuyez sur la touche d'Arme pour retirer la boucle, relâchez pour lancer. Brouille les appareils électroniques en dispersant des éclats de métal. Explose cinq secondes après que la boucle ait été tirée.

STUN. G [GRENADE PARALYSANTE]

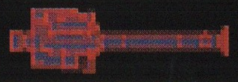
Grenade au son et au flash spéciaux. Appuyez sur la Touche d'Arme pour retirer la boucle, relâchez pour lancer. Brouille les circuits temporairement les ennemis. Explose cinq secondes après que la boucle ait été tirée.

C4 [EXPLOSIF C4]

Explosif plastique. Appuyez sur la Touche d'Arme pour régler. Appuyez sur la Touche d'Action pour faire détoner.

CLAYMORE [MINE CLAYMORE]

Mine anti-personnelle. Appuyez sur la touche d'Arme pour régler. Explose quand un ennemi ou Snake entre dans la zone affichée.



STINGER [MISSILES STINGER]

Missiles guidés par radar de terre à air Quand ils sont équipés, le jeu entre en Mode Compétence.

NIKITA [MISSILE AVEC COMMANDE A DISTANCE]

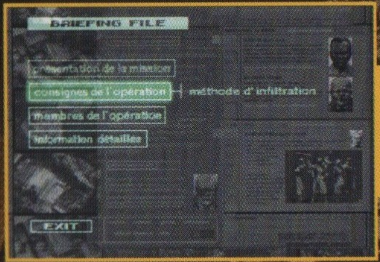
Missile dirigé par radio. Appuyez sur la touche d'Arme pour faire feu. Après avoir tiré, utilisez la Touche Directionnelle pour guider. Appuyez sur la Touche Visualisation de la Première Personne de pour changer la vue du missile. Ne peut être guidé dans des zones avec verrou électronique.

CAMERA [CAMERA NUMERIQUE]

La caméra est un objet spécial. Quand vous vous en équipez, l'écran passe à angle de vue de la caméra. Appuyez sur la Touche ○ pour voir à distance, la Touche ✕ pour faire un gros plan. Appuyez sur la Touche □ pour un instantané. Vous pouvez sauvegarder une copie de votre photo sur une carte mémoire (une photo occupe deux blocs de carte mémoire).

Quand les données d'une photo sont sauvegardées, un nouveau répertoire "ALBUM" s'ouvre dans le répertoire "SPECIAL" dans le menu des "OPTIONS" sur l'écran Titre principal. Voir "DEBUT DU JEU" à la page 0.7

CHANGEMENT DE LA CAMERA [A/B/C]



INSTRUCTIONS

Vous pouvez écouter les détails de cette opération. Vous ne pouvez changer la caméra que quand un message est affiché dans l'angle droit de l'écran.

SANS CAMERA: Touche △ pour une vision à distance. Touche □ pour un gros plan.

CHANGEMENT DE LA CAMERA: Appuyez sur la Touche ○ pour changer l'angle de la caméra (3 options: A/B/C)

OPTIONS

Change les différentes configurations du jeu.

[SOUS-TITRAGE]

Met les sous-titres sur ON/OFF

[SON]

Passe de STEREO à MONO.

[VIBRATION]

Affiché uniquement quand une manette analogique (DUAL SHOCK) est branchée.Fait passer la vibration de la manette analogique sur ON /OFF.

[TEST DE VIBRATION]

(Affiché uniquement quand une manette analogique est branchée). Appuyez sur la Touche Directionnelle vers la droite ou la gauche pour créer des vibrations.

[ECRAN]

Ajuste le contraste de votre télévision

[CONFIGURATION DES TOUCHES]

Change la configuration des touches de la manette.

QUITTER

Retourne à l'écran Titre

ENTRAINEMENT VR

Entraînement à l'infiltration dans la réalité virtuelle dans 3 modes différents. Les commandes sont les mêmes que pour un jeu normal.

[MODE ENTRAINEMENT]

Atteignez votre but sans être remarqué par les ennemis. La simulation se termine quand vous êtes découvert.

[MODE TEMPS D'ATTAQUE]

Atteignez votre but dans le temps imparti. La simulation se termine quand vous êtes remarqué ou quand le temps imparti s'écoule. Ceci peut être sélectionné après que le MODE ENTRAINEMENT soit achevé.

[TIR AU PISTOLET]

Utilisez votre pistolet SOCOM pour atteindre votre but dans le temps imparti. Le but apparaît quand tous les ennemis sont tués. Les munitions du SOCOM sont limitées, et échangez contre du temps quand le but est atteint. Ceci peut être sélectionné après que le MODE TEMPS D'ATTAQUE soit achevé

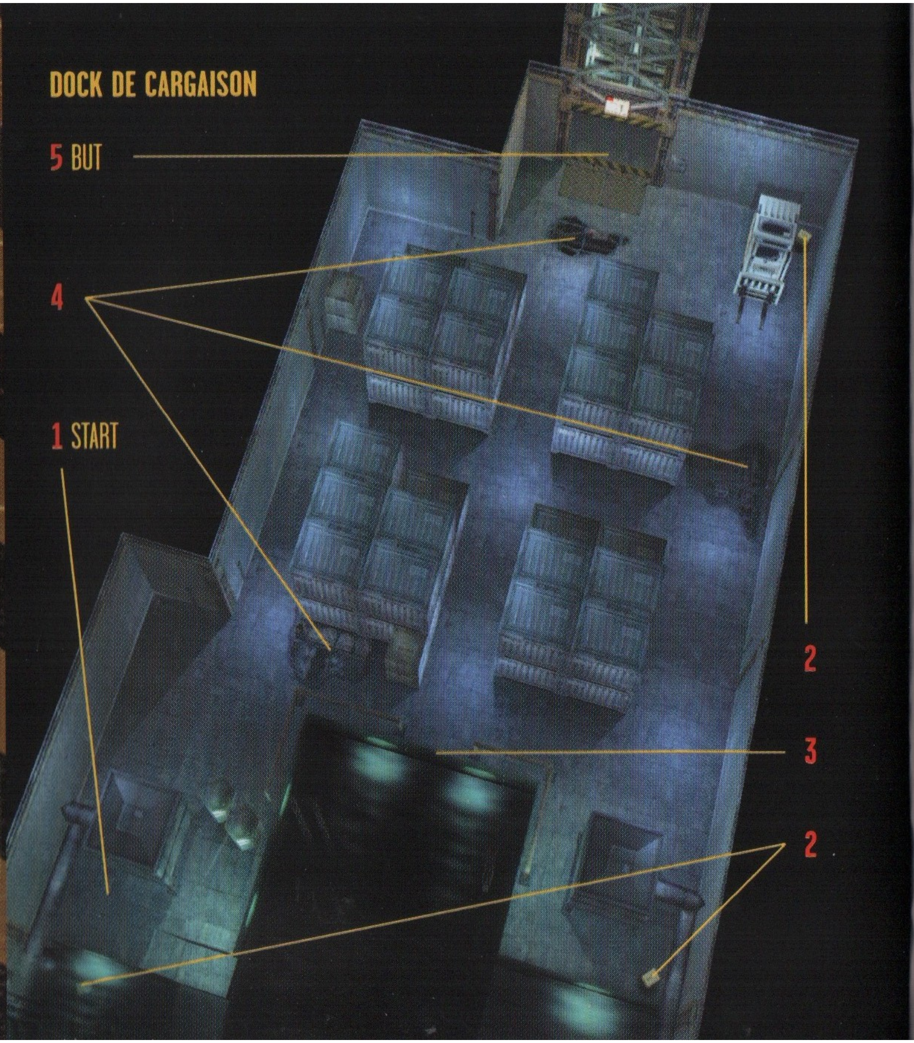
SPECIAL:

Tandis que le jeu suit son cours, un plus grand choix de menus apparaît..

[OPERATIONS PRECEDENTES]

Lisez les histoires de fond de "MetalGear" et "MetalGear 2: Solid Snake".

DOCK DE CARGAISON



1 RAMPEZ DANS DES ESPACES ETROITS!

Vous pouvez ramper dans des espaces étroits où vous ne pourriez pas passer debout. Accroupissez-vous d'abord en appuyant sur la Touche pour Ramper, puis mettez-vous en position pour ramper en appuyant sur la Touche Directionnelle. Appuyez à nouveau sur la Touche pour ramper pour vous remettre debout.

2 EQUIPEZ-VOUS DE RATIONS COMME OBJET STANDARD

Dans cette mission pour un seul homme, Snake doit obtenir tous ses objets et armes sur le terrain. Les rations sont des objets extrêmement utiles. Quand vous êtes équipé de vos rations, même si votre Jauge de Vie atteint zéro, votre vie vous est automatiquement rendue. Habituez vous à conserver des rations prêtes comme objet standard.

3 SI VOUS ETES DECOUVERT, PLONGEZ!

Dans cette zone, vous pouvez plonger dans l'eau si vous êtes découvert et les ennemis ne vous poursuivront pas. Quand vous êtes soit en Mode Alerte, soit en Mode Evasion, sautez dans l'eau à partir du mur de pierre en appuyant sur la Touche Directionnelle dans cette direction.

4 ATTENTION A VOS PAS!

Plusieurs flaques sont éparpillées autour du dock de cargaison . Si vous courez dans des flaques, vous faîtes du bruit et alertez les gardes. Faîtes attention et trouvez une façon pour ne pas faire de bruit.

5 ATTENDEZ L'ASCENSEUR

Le but de la zone du dock de cargaison est "d'arriver jusqu'à l'ascenseur sans être découvert par les gardes". Cependant, l'ascenseur ne descend pas immédiatement. Trouvez un endroit sûr pour vous cacher et attendre l'ascenseur.

ATTENTION AU RADAR!

Vous pouvez non seulement voir la position de vos ennemis sur le radar, mais également voir leur champ de vision. Gardez un oeil sur le radar et assurez-vous de rester hors du champ de vision de l'ennemi. Tant que vous restez hors de vue, vous pouvez vous glisser derrière les soldats ennemis sans être détecté.

APPELEZ SI VOUS ETES EN DANGER!

S'il vous arrive d'être en danger, appuyez sur la Touche SELECT et appelez quelqu'un sur le Codec. Le Codec est une source vitale d'information pour vous aider à avancer dans le jeu. Familiarisez-vous avec les différents types d'informations que chaque personnage vous donne et utilisez sagement vos alliés. (Voir p.2.1 "Codec et Sauvegarde").

1 RESTEZ HORS DE PORTEE DES PROJECTEURS!

Une boîte d'objets importante se trouve dans cette zone. A l'intérieur de la boîte se trouvent des Grenades Chaff, qui peuvent bloquer temporairement des appareils électroniques. Récupérez l'objet sans vous faire remarquer. Attention aux projecteurs.

2 CAMERA DE SECURITE!

Il y a des Grenades Paralysantes au fond de cet entrepôt, mais elles sont surveillées par une caméra de sécurité.

3 RECUPEREZ LE SOCOM!

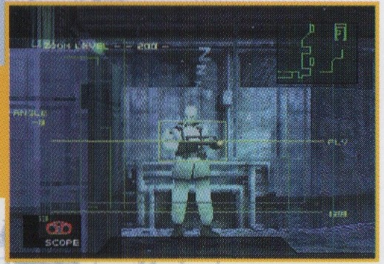
Une boîte d'objets contenant un pistolet SOCOM Semi-Automatique se trouve dans ce camion. En appuyant sur la Touche d'Armes et en la maintenant, vous pouvez viser votre cible avant de faire feu.

4 RECUPERER LES RATIONS

Cette boîte d'objets contient des rations. Quand vous marchez dans la neige, vous laissez des empreintes. Attention au garde quand vous récupérez les rations.

5 VOILA VOTRE BUT!

Le but de l'Héliport est de s'infiltrer dans l'une des deux conduites d'air. Chacune des deux conduites d'air sont basses par rapport au sol, alors accroupissez-vous et rampez pour les traverser, mais avez-vous bien récupéré tous les objets?



ETRANGLER

Quand vous ne tenez pas d'arme et que vous appuyez sur la Touche d'Armes (sans appuyer sur la Touche Directionnelle) et que vous êtes proche de l'ennemi, vous pouvez l'étrangler.

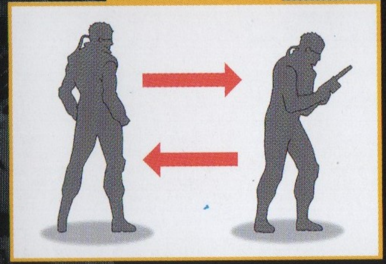
Si vous appuyez sur la Touche Directionnelle tout en étranglant votre ennemi (la Touche d'Armes étant appuyée), vous pouvez marcher tout en le traînant.

Si vous appuyez à répétition sur la Touche d'Armes tout en l'étranglant, vous pouvez casser le cou de votre ennemi.

***Si vous étranglez un ennemi et le tuez sans être découvert, il laisse tomber un objet.**

CHANGEMENT RAPIDE

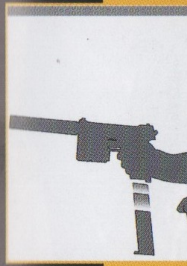
Vous pouvez charger et décharger vos armes et objets sans ouvrir les fenêtres, en appuyant sur les Touches R1/L1. Si vous appuyez sur la touche quand un objet est équipé, vous pouvez le dés-équiper, et si vous appuyez quand rien n'est équipé, le dernier objet/ la dernière arme que vous ayez équipé sera équipé.



TECHNIQUES AVANCEES

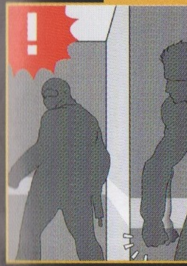
COUP D'OEIL RAPIDE

Si vous appuyez sur la Touche R1 ou L1 quand vous êtes en Mode de Visualisation de la Première Personne, vous pouvez faire un pas de côté vers la droite ou la gauche respectivement. Quand vous relâchez la touche, vous retournez à votre position originale. C'est une bonne technique pour jeter un coup d'oeil sur ce qui se trouve en face de vous tout en restant caché dans l'ombre.



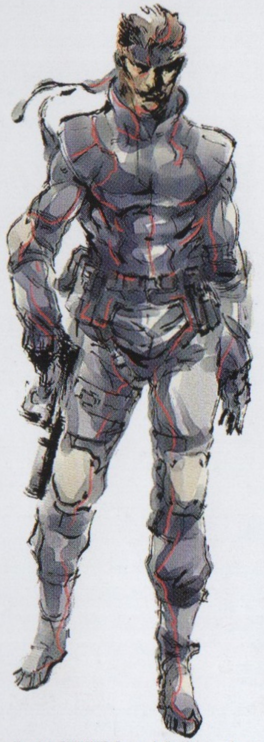
RECHARGEMENT TACTIQUE ET TIR TOUT EN COURANT

Le rechargement durant une bataille peut être très dangereux car vous vous retrouvez temporairement sans défense. Quand il semble que vous êtes sur le point de manquer de munitions, appuyez deux fois sur la Touche R1. Ceci annule votre action et permet à Snake de recharger son fusil. Vous pouvez également courir tout en tirant avec votre SOCOM ou FAMAS en appuyant sur la Touche pour Ramper tout en maintenant la Touche d'Armes



MODE ATTIRER ET BRUIT

Quand les soldats ennemis entendent un bruit inhabituel, ils quittent leur trajet de patrouille et vérifient la zone d'où vient le bruit. Une fois qu'ils se sont assurés qu'il n'y a rien d'étrange, ils retournent à leur trajet de patrouille. Appuyez sur la Touche d'Action quand vous êtes coincé contre un mur ou autre obstacle pour faire un bruit. Si vous vous y prenez bien, vous devez être capable d'attirer les soldats ennemis vers vous.

SOLID SNAKE	MERYL SILVERBURGH
	
Membre officiel de FOXHOUND. Expert de l'infiltration, il peut accomplir sa mission en toute circonstance, et en tout lieu.	Nièce de Campbell. Elle s'est lancée en plein dans la révolte de FOXHOUND. Son entraînement de soldat est excellent, mais pas vraiment d'expérience à la bataille.

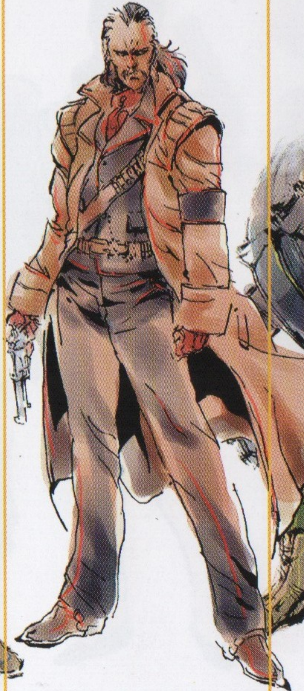
ROY CAMPBELL	NAOMI HUNTER	MEI LING
Commandant officiel de FOXHOUND. Bien qu'il soit à la retraite, il a été rappelé pour une rude tâche en tant que commandant de l'opération car il est le seul à connaître Solid Snake.	Chef de l'équipe médicale de FOXHOUND, elle est chargée de la thérapie des gènes. Elle travaille avec Campbell pour aider Snake.	Opératrice chargée du traitement des données de la communication pour cette opération. Elle a inventé le communicateur Codec qu'utilise Snake.

GROUPE FOXHOUND DE FORCE SPECIALE

LIQUID SNAKE

Un homme ayant le même visage que Snake. Etant le leader de la bataille des FOXHOUND, il est le cerveau de l'attaque terroriste.

REVOLVER OCELOT



Membre de FOXHOUND. Expert des pistolets et sadique ayant un penchant pour la torture. Un tireur formidable.

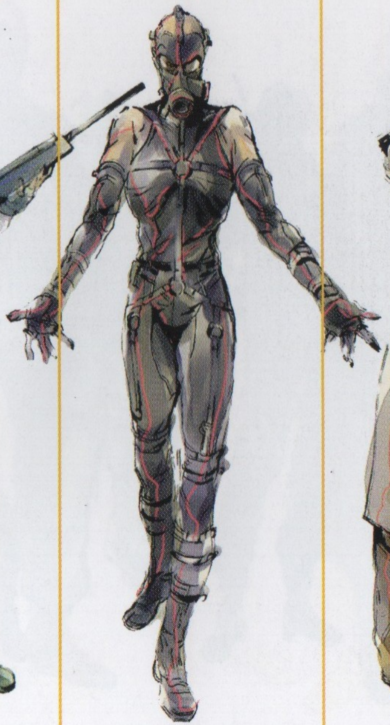
VULCAN RAVEN

Membre de FOXHOUND. C'est un shaman géant avec de forts pouvoirs spirituels. Il est doté d'un corps puissant, qui résiste à un froid extrême.

SNIPER WOLF

Membre de FOXHOUND. Brillante au tir isolé, elle peut se tenir en position de tir jusqu'à une semaine sans bouger un muscle.

PSYCHO MANTIS



FOXHOUND/KGB - Membre de FOXHOUND et membre officiel du Groupe d'Intelligence Psychique du KGB. Il a de grandes capacités télékinétiques et pour lire dans la pensée.

DECOY OCTOPUS

Membre de FOXHOUND. On en connait très peu sur lui.

PERSONNAGES

SOLDATS DU GENOME

NBC WARFARE TROOP	LIGHT INFANTRY	ARCTIC WARFARE TROOP	HEAVILY ARMED TROOP

Membres des Forces Spéciales de la Nouvelle Génération et membres de réserve de FOXHOUND. Bien qu'ils n'aient pratiquement pas d'expérience à la bataille, ils ont été rigoureusement entraînés avec des simulateurs VR, et sont donc des soldats expérimentés.

NINJA

On en connait peu sur ce "ninja cyborg". Il fait du camouflage furtif et manie un katana japonais qui peut couper du métal comme du beurre, et qui peut même dévier des balles, mais dans quel clan est-il?

BIG BOSS

Commandant officiel de FOXHOUND, autrefois connu comme le "Soldat Légendaire" ou "Plus Grand Guerrier du 20ème Siècle". Ses restes ont été conservés par les militaires.

HAL EMMERICH

Employé de ArmsTech Inc. Son surnom, Otacon, vient de Otaku Convention, un fan de l'animation japonaise.

NATASHA ROMANENKO

Une analyste indépendante . Elle apporte son aide à Snake en tant que spécialiste en technologie nucléaire.

MASTER MILLER

Professeur de survie officiel de FOXHOUND. Il aide Snake avec le Codec.

DONALD ANDERSON

Directeur de l'Agence des Projets de Recherche de Technologie Avancée (DARPA). Il a été pris en otage par les terroristes.

JIM HOUSEMAN

Secrétaire de la Défense. Il commande cette opération anti-terroriste de son avion AWACS (Airborne Warning and Control Sytem).

KENNETH BAKER

Président d'un grand conglomérat d'armes (ArmsTech Inc). Il a été pris en otage par les terroristes en même temps que le chef DARPA, Donald Anderson.

GROUPE FOX HOUND
Un groupe de Forces Spéciales s'est formé pour s'occuper des révoltes locales, des conflits régionaux et pour contrer le terrorisme. C'est un groupe qui travaille dans l'ombre, employé secrètement pour des opérations délicates ou l'introduction non déguisée de la collaboration militaire serait autrement impossible. Tous les membres du groupe sont des maîtres du vol, des opérations de survie et des opérations sous-marines, ainsi que des experts en missions d'infiltration. Le premier commandant du groupe était le légendaire soldat, Big Boss. Déjà concerné par la formation de soldats standard en situation de grilla, il a décidé de former un groupe élite de soldats high-tech après avoir découvert la puissance et l'efficacité d'armes de pointe dans la guerre du golfe.
Après la révolte de "Outer Heaven", Campbell, qui était captaine, est devenu commandant du groupe, et a abandonné le système de nom codé. Il a commencé à imposer son tampon personnel sur le Groupe FOXHOUND, en adoptant un matériel encore plus high-tech, tel que des satellites espions et tout le reste.

FORCES SPECIALES DE LA NOUVELLE GENERATION
Des membres de réserve du Groupe FOXHOUND, sélectionnés après avoir suivi des tests génétiques. Ils étaient à l'origine membres d'un groupe Forces spéciales d'Anti Terrorisme, mais après la mort de Big Boss, les mercenaires employés par "Outer Heaven" furent achetés par le gouvernement et ajoutés au groupe pour former les Forces Spéciales de la Nouvelle Génération. Bien que la plupart des soldats n'aient pas réellement d'expérience à la bataille, après avoir suivi une importante thérapie génétique, ils ont été entraînés avec Force XXI, l'Armée des Soldats du 21ème Siècle, avec des jeux de guerre conçus pour simuler les conflits qui risquaient de se produire lors du millénaire suivant, et ils sont donc des soldats très capables. Ils portent également le surnom de "The Space SEALS" (Guerriers de l'Espace).

METALGEAR
Un tank mobile à équipement nucléaire. Son principal intérêt commercial était sa capacité à envoyer une variété de têtes nucléaires en tout endroit de la terre, et à partir de n'importe où. Il avait la capacité de se déplacer de façon indépendante, et au lieu d'utiliser un module de lancement nucléaire standard, il était pourvu d'une arme qui lui permettait d'envoyer une arme nucléaire sans support externe. Pouvant fonctionner à partir de régions qui ne figuraient même pas sur la carte de stratégie nucléaire, c'était une arme qui détruisait l'équilibre sensible de dissuasion nucléaire, et représentait une menace énorme pour le monde entier.

OUTER HEAVEN
Une nation hautement fortifiée, profondément implantée en Afrique du Sud à la fin des années 1980. Il s'agissait en fait d'une compagnie d'expédition de mercenaires à grande échelle créée par Big Boss. Bien qu'il ait pratiquement réussi à établir une suprématie militaire grâce au développement de METALGEAR TX.55, tank de combat mobile à équipement nucléaire, Outer Heaven fut détruit en même temps que Big Boss par Solid Snake, le héros envoyé par le groupe FOXHOUND.

1997 ZANZIBAR
Une nation fortifiée en Asie Centrale régie par un groupe de minorité ethnique. Bien que les super-puissances de l'Est et de l'Ouest s'y soient mêlées lors de sa guerre d'indépendance de 1997, ce sont les actions des mercenaires de Zanzibar, récupérés dans le monde entier, qui ont joué le rôle principal dans sa victoire. Pour cette raison, la guerre a été perçue comme "la guerre des Mercenaires", et à influencé toute une nouvelle génération de professionnels qui faisaient la guerre comme un business.

BIG BOSS
Un homme extraordinaire qui a travaillé comme mercenaire dans de nombreux pays durant les années 1960. Il a pratiquement obtenu un statut mythique pendant sa vie en tant que le célèbre "Soldat Légendaire". Dans les années 1990, il a crée secrètement "Outer Heaven" tout en travaillant officiellement comme Commandant du groupe Fox Hound, mais il a été vaincu par Solid Snake.
Par la suite, il a formé la nation de Zanzibar, mais ses plans ont une fois de plus échoué à cause de Solid Snake. Ses restes ont été conservés par les militaires en tant qu'échantillon génétique du "Plus grand soldat qui ait jamais vécu".

GREY FOX
Nom réel: Frank Jaeger. Le seul homme qui ait eu l'honneur de recevoir le plus grand nom codé de FOXhound, "FOX". Pendant le "Révolte d'Outer Heaven", il a été le premier membre de FOXHOUND à être envoyé pour infiltrer Outer Heaven. Il a été capturé en récupérant des informations sur MetalGear TX-55, mais a été secouru par Solid Snake. Après que Big Boss ait quitté l'armée, Grey Fox a également disparu mystérieusement. Par la suite, à Zanzibar, il s'est battu contre FOXHOUND avec Big Boss, et a déclaré la guerre au reste du monde. Agissant sur ordres reçus, Snake à été forcé de le vaincre.

DEFENCE ADVANCED RESEARCH PROJECTS AGENCY [DARPA] [AGENCE SUR LES PROJETS DE RECHERCHE DE DEFENSE AVANCEE]
Defence Advanced Research Projects Agency. Une agence du gouvernement chargée de la recherche sur diverses technologies pour utilisation à des fins militaires.

ARMSTECH INC.
Une compagnie de fabrication d'armes militaires, dont le bureau principal se trouve à Seattle , Washington. Elle a connu une croissance rapide durant la Guerre Froide, qui correspondait à une période de boom pour l'industrie des armes , et est devenu la 2ème plus grande fabrique d'armes du monde. Elle a participé au développement de SDI et de la mitraillette, mais quand ces projets ont été terminés, elle a souffert d'une grave perte financière. De plus, bien qu'ils aient mené le monde vers le développement de la technologie d'intelligence militaire, ils ont récemment expérimenté de terribles difficultés économiques en résultat de leur échec à la commande de fabrication du nouvel ensemble d'avions de combat de la USAF.

ATGC INC.
Une compagnie dominante dans le domaine de l'ingéniérie bio. ATGC est un acronyme pour adenine, thiamine, guanine et cytosine. La thérapie des gènes des Forces Spéciales de la Nouvelle Génération était un projet commun du département de la Défense et de la compagnie ATGC.

MEMSMICROELECTRO MECHANICAL SYSTEM [NANOMACHINES]
Des machines minuscules crées grâce aux moyens de la technologie de la MEMS (MicroElectro Mechanical System). Utilisées pour des émetteurs ultra petits et pour le DDS médical. Bien que la taille soit à l'échelle d'un micromètre, elles ont la référence de Nanomachines car leur transistor électronique simple et leur céramiques de synergie utilisent une technologie de nano-échelle.
Snake commence cette opération après avoir reçu une injection de nanomachines, qui comprend un émetteur, un radar et un système de défense anti-NBC.

THERAPIE GENETIQUE
Le procédé qui permet d'analyser l'information sur les génomes d'une personne et une copie des gènes utiles est insérée dans une cellule d'un sujet. En utilisant ce procédé, les gènes avantageux étaient insérés dans un un soldat pour créer des Soldats Génome avec de fores aptitudes à la bataille. Ils devinrent les Forces Spéciales de la Nouvelle Génération.

CAMOUFLAGE D'INTELLIGENCE MILITAIRE
Après des années de perfection de la technologie de dissimulation, ArmsTech a crée ce nouveau type de camouflage. Il permet à l'objet de se mélanger à son milieu en effectuant un procédé de réfraction optique de temps réel afin de rendre l'objet aussi invisible que possible.

EXOSQUELETTE RENFORCE
Essentiellement un squelette artificiel équipé extérieurement conçu pour augmenter les capacités de combat du porteur autant que possible. En insérant un module cybernétique dans le corps au niveau du squelette, il devient possible de créer un organisme cybernétique capable d'incroyables poussées de force et de compétence. Des problèmes, qui avaient jusqu'ici empêché d'avancer dans cette technologie tels que la concentration au stress et les réactions de rejet grâce au processus de thérapie des gènes.

PAL
Permissive Action Link(Lien d'Action Permissif). Un système de contrôle sûr construit dans tous les missiles nucléaires et les ogives. Il est impossible d'envoyer ou de bloquer un missile nucléaire sans utiliser le PAL.

START
Un traité de réduction stratégique de missile nucléaires. Jusqu'à maintenant Start1 et Start 2 ont été ratifiés et l'arsenal nucléaire stratégique des E.U et de Russie ont été réduit à entre 3000 et 3500 têtes nucléaires. D'importants ICBM et MIRV-icbm 'Multiple Independent Re-entry Vehicles) ont été complètement abolis. Il est programmé que le traité Start 3 sera signé dans un futur proche.

TMD
Theatre Missile Defence. technologie de défense , développée après l'abolition du projet SDI, conçue pour traiter avec l'étendue des missiles et autre armes de destruction massive. Tandis que le SDI était conçu pour une utilisation contre des missiles stratégiques de longue portée, les TMD sont conçus pour intercepter des missiles tactiques de courte portée.

CTBT
Comprehensive Test Ban Treaty. Un traité négocié à la conférence de Genève sur le désarmement par les Nations Unies et l'Agence de Contrôle des Armes et de Désarmement. Il abolit toute forme de test nucléaire comprenant les test nucléaires sous-terrains.

NPT
Non Proliferation treaty. Un traité théoriquement conçu pour empêcher la diffusion d'armes nucléaires dans des pays autres que les"5 Grands", E.U, Russie, Grande Bretagne, France et Chine. En pratique, le résultat a été minime.

DISTRIBUTION ET CREDITS

Nous vous remercions pour l'achat de METALGEAR SOLID de Konami. Afin d'apprécier pleinement votre expérience de jeu, lisez s'il vous plaît attentivement ce manuel avant de jouer. Notez également que ce manuel ne sera pas re-publié, conservez-le donc soigneusement. Ce jeu est imaginaire. Toute similarité avec des organisations, groupes, pays ou individus est de pure coïncidence.

ATTENTION: METALGEAR SOLID est un produit original crée par KONAMI CO.,LTD
Tous droits d'auteur, toutes marques déposées et autres droits de propriété industrielle sont réservées à KONAMI CO.,LTD en ce pour ce jeu.

Vous avez besoin d'aide pour METALGEAR SOLID?
Numéro de **Konami UK Hotline : 0901 4747484**

SOLID SNAKE Sean Barker

LIQUID SNAKE James Flinders

MERYL SILVERBURGH Mae Zadler

NAOMI HUNTER Carren Learning

HAL EMMERICH Christopher Fritz

ROY CAMPBELL Paul Otis

MEI LING Kim Nguyen

NINJA George Byrd

NASTASHA ROMANENKO Renne Collette

REVOLVER OCELOT Patric Laine

VULCAN RAVEN Chuck Farley

PSYCHO MANTIS Doug Stone

SNIPER WOLF Julie Monroe

DONALD ANDERSON George Byrd

KENNETH BAKER Bert Stewart

JIM HOUSEMAN Frederick Bloggs

GENOME SOLDIER A Doug Stone
GENOME SOLDIER B Chuck Farley

Conception du produit européen Dave Cox (Konami)
Eddie Deighton (department.x)
Russell Uttley (department.x)

Customer Service Numbers

- **Australia** 1300 365 911
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Österreich** 0450 199 000 500*
  (Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Belgique/België/Belgien** 02 / 502 05 93
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Danmark** 31 23 24 04
  Åben Man-Tors 16.00-19.00
  Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- **Suomi** (09) 887 331
  Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten
- **France** 01 40 88 04 88
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Deutschland** 01805 / 766 977
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Greece** (00 301) 6777701
  Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσολα PlayStation
- **Ireland** (01) 4054022
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Italia** 167 520 523
  Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- **Nederland** 0495 544 562
  Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- **New Zealand** (09) 415 2446
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Norge** 6679 9620
- **Portugal** (01) 318 7306
  Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation
- **España** 902 102 102
  Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- **Sverige** 08 510 196 00
  Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.
- **Schweiz** 0900 55 20 55 Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.
  Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen
- **UK** 0990 99 88 77
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

KONAMI®

Konami UK Ltd, Konami House, 54A Cowley Mill Road, Uxbridge, Middlesex, UB8 2QE	Konami France, 23, Rue Cambon, 75001 Paris, France	Konami (Deutschland) GmbH, Berner Strasse 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Germany	Konami Spain, Orense 34-9a 28020 Madrid, Spain	Konami Benelux, Royal Dam Center, Dam 3-7, 1012 JS Amsterdam

Si tu n'as pas les nerfs suffisamment solides pour remplir ta mission contacte la Hot-Line Konami: 08 36 68 16 15* [3615 KONAMI*] *2,23F/Min

SLES-01506

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

4012 9270 20067

PlayStation
PAL
KONAMI®
SILENT HILL™
PLAYABLE DEMO

Silent Hill, est une paisible ville bordée par un superbe lac. Une ville idéale pour les vacances mais depuis longtemps désertée et oubliée des touristes. Une petite communauté y réside, en parfaite harmonie. Les relations sont amicales et chacun connaît son voisin. Le temps s'écoule lentement, calmement. Tant et si bien que le principal sujet de conversation reste l'incendie qui s'est produit, sept ans auparavant. Ces journées hors saison sont très calme et la ville pourrait presque ressembler àune ville fantôme. Harry Mason et sa fille viennent justement y passer quelques jours de vacances, bien mérités. Durant le trajet leur Jeep est affectée par des problèmes mécaniques et, quand la ville se détache enfin à l'horizon il est déjà minuit. Cheryl s'est endormie. Elle rêve... Soudain le bruit assourdissant d'une moto lancée à vive allure déchire le silence. Harry n'a pas le temps de jeter un coup d'oeil dans son rétroviseur qu'un motard de la police les dépasse avant de s'enfoncer dans la nuit noire. Mais plus loin Harry aperçoit à nouveau la moto, cette fois couchée sur le bas-côté, apparemment abandonnée par son conducteur. Tout à ses pensées il ne voit que trop tard la silhouette diffuse qui vient d'apparaître devant lui. Comprenant qu'il n'aura pas le temps de freiner Harry manoeuvre désespérément le volant de la Jeep pour éviter le choc, mais trop brutalement. Sa voiture fait une embardée, sort de la route et plonge dans un ravin en contrebas. La chute est rude et Harry perd conscience. Lorsqu'il reprend ses esprits son regard se fige sur le siège de Cheryl, vide. La panique le submerge et ignorant la douleur il s'extirpe du véhicule à la recherche de sa fille. Où est Cheryl ? Un étrange brouillard lui obstrue la vue et un froid mordant lui glace les os. il ne voit rien et la peur le surprend. Cheryllllll ! Son cri résonne dans l'air. Il lui faut de l'aide. Heureusement Silent Hill est proche, malheureusement trop proche...

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 0430118983/C

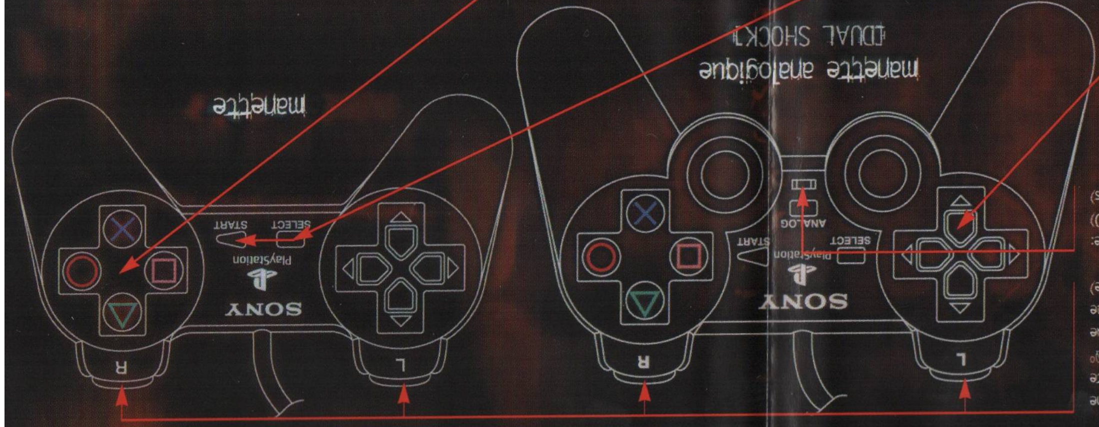
Silent Hill, est une paisible ville bordée par un superbe lac. Une ville idéale pour les vacances mais depuis longtemps désertée et oubliée des touristes. Une petite communauté y réside, en parfaite harmonie. Les relations sont amicales et chacun connaît son voisin. Le temps s'écoule lentement, calmement. Tant et si bien que le principal sujet de conversation reste l'incendie qui s'est produit, sept ans auparavant. Ces journées hors saison sont très calme et la ville pourrait presque ressembler àune ville fantôme. Harry Mason et sa fille viennent justement y passer quelques jours de vacances, bien mérités. Durant le trajet leur Jeep est affectée par des problèmes mécaniques et, quand la ville se détache enfin à l'horizon il est déjà minuit. Cheryl s'est endormie. Elle rêve... Soudain le bruit assourdissant d'une moto lancée à vive allure déchire le silence. Harry n'a pas le temps de jeter un coup d'oeil dans son rétroviseur qu'un motard de la police les dépasse avant de s'enfoncer dans la nuit noire. Mais plus loin Harry aperçoit à nouveau la moto, cette fois couchée sur le bas-côté, apparemment abandonnée par son conducteur. Tout à ses pensées il ne voit que trop tard la silhouette diffuse qui vient d'apparaître devant lui. Comprenant qu'il n'aura pas le temps de freiner Harry manoeuvre désespérément le volant de la Jeep pour éviter le choc, mais trop brutalement. Sa voiture fait une embardée, sort de la route et plonge dans un ravin en contrebas. La chute est rude et Harry perd conscience. Lorsqu'il reprend ses esprits son regard se fige sur le siège de Cheryl, vide. La panique le submerge et ignorant la douleur il s'extirpe du véhicule à la recherche de sa fille. Où est Cheryl ? Un étrange brouillard lui obstrue la vue et un froid mordant lui glace les os. Il ne voit rien et la peur le surprend. Cheryl!!!!! ! Son cri résonne dans l'air. Il lui faut de l'aide. Heureusement Silent Hill est proche, malheureusement trop proche...

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 0430118983/C

comment jouer

Les fonctions des touches sont les mêmes que celles des manettes et des manettes analogiques

*Réglez le jeu à partir de la manette en appuyant en même temps sur les touches L1, R1, L2, R2, SELECT et START



Touche L1: Mitrailler vers la gauche
Touche R1: Mitrailler vers la droite
Touches L1+R1: Tapez en même temps pour un tour de 180°
Touche L2: Pour rechercher la vue
Touche R2: Appuyez pour diriger une arme (après avoir obtenu une arme)

Interrupteur du mode analogique:
Activez le joystick gauche en appuyant sur ON (LED RED)
(Mettez les vibrations sur ON ou OFF sur l'écran des Options)

Touches Directionelles, joystick gauche
Mouvements des personnages
(En avant/En arrière/Pour tourner vers la gauche ou la droite)

Touche START: Ecran des Objets/Sauter le film
Touche SELECT: L'écran des Options

Touche △ : L'écran de la carte (après avoir obtenu la carte)
Touche X : ENTER/Enquêter/Attaquer (en appuyant sur la Touche R2)
Touche □: Annuler/Se précipiter
Touche ○ : Mettre les phares sur ON ou OFF

PlayStation
KONAMI
SILENT HILL™
faites face à la peur : été 1999